

Dreamcast™



Dreamcast

MAN83264.78-FAH

F355 challenge™

Passione Rossa



SEGA

F355 Challenge™ Passione Rossa.
Original Game © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999
© SEGA ENTERPRISES, LTD./CRI 2000. Developed by AM2 of CRI



AKkaim™

Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.

SOMMAIRE

CHARGEMENT	2
COMMANDES	5
MENU PRINCIPAL	6
ECRAN DE JEU	7
ECRAN DE SELECTION	8
FONCTION "ASSISTANCE"	9
MODES DE JEU	10
ENTRAINEMENT	10
COURSE SIMPLE	11
COURSE	11
ARCADE	11
CHAMPIONNAT	12
UN JOUEUR	13
DUEL	14
COURSE EN RESEAU	15
REGLAGES DE LA VOITURE	17
DONNEES DE CONDUITE	21
PAGE D'ACCUEIL	21
OPTIONS	21
SAUVEGARDE/CHARGEMENT DU JEU	23
CIRCUITS	24

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68* (*2,21 F/mn.)



Chargement

1. Insérez votre exemplaire de F355 Challenge™ Passione Rossa Dreamcast™ dans votre console Dreamcast.
2. Insérez votre manette Dreamcast dans le port de commande A.

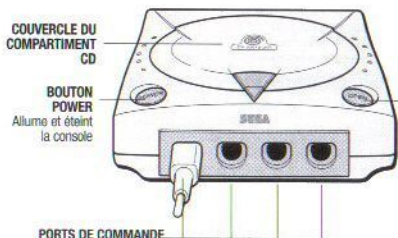
Note : F355 Challenge™ Passione Rossa est conçu pour un ou deux joueurs*. Avant d'allumer la console, connectez la manette ou tout autre matériel périphérique aux ports de commande.

3. Allumez votre console Dreamcast.
4. Pour effectuer des sauvegardes, vous devez posséder un Visual Memory (VM). Chaque partie sauvegardée nécessite au moins 39 blocs de mémoire. Si vous ne disposez pas de VM ou d'un nombre de blocs mémoire libres suffisant pour sauvegarder le jeu, vous en serez informé mais vous pourrez poursuivre la partie. Veuillez à ne jamais éteindre la console lors d'une sauvegarde, ni retirer le VM ou la manette.

***Pour jouer à plusieurs, vous devez acquérir des manettes supplémentaires vendues séparément.**

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton Open pour ouvrir le couvercle du compartiment CD. Le menu principal Dreamcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages (l'horloge dans l'angle inférieur droit de l'écran). La première option de l'écran s'affiche concerne la sélection de la langue. Appuyez sur le bouton A pour modifier la langue utilisée. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.

CONSOLE

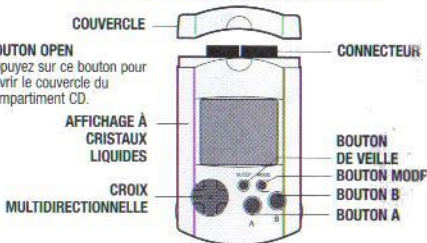


PORTS DE COMMANDE

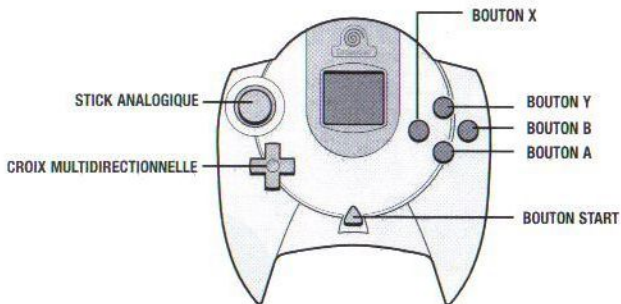
Ces ports servent à connecter des manettes et d'autres périphériques de commande. De gauche à droite se trouvent les ports de commande A, B, C et D. Ils servent à connecter respectivement les manettes pour les joueurs 1 à 4.

NOTE: les ports de commande sont parfois appelés simplement ports.

VISUAL MEMORY (VM) (UN LE VM)



Ne déconnectez jamais le ou les VM lorsque vous échangez des données ou que vous jouez. Sachez également que les piles de votre VM s'épuisent rapidement si vous le laissez connecté trop longtemps.

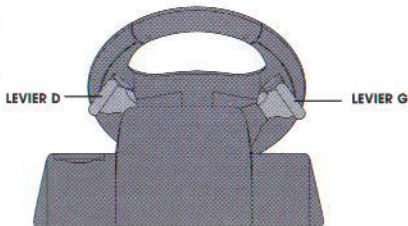
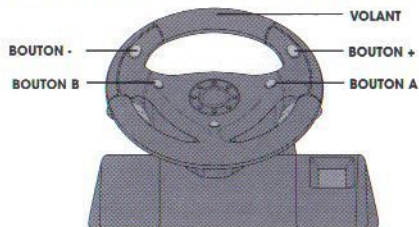


Ne touchez pas à la croix multidirectionnelle ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez la Dreamcast. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.



Si le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension n°1 de la manette Dreamcast, il n'est pas correctement connecté et risque de tomber ou de provoquer un dysfonctionnement pendant la partie.

Volant Dreamcast

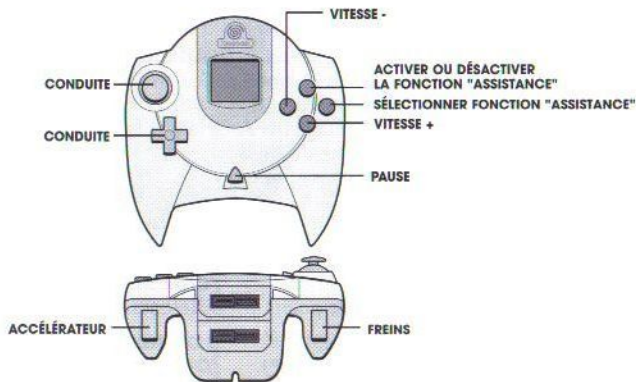


Ne touchez jamais au volant ou aux leviers de gauche et de droite lorsque vous allumez la console. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation. Eteignez immédiatement la console si vous avez accidentellement touché tout ou partie des éléments du volant lors de la procédure d'initialisation, puis rallumez-la.

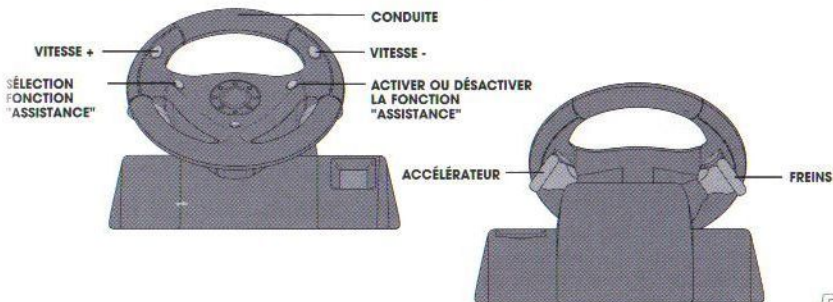
NAVIGATION DANS LES MENUS

Confirmation / Sélection	BOUTON A
Annulation / Précédent	BOUTON B
Sélectionner une option	HAUT et BAS DE LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE
Faire défiler les options	GAUCHE et DROIT DE LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE
Pause	BOUTON START

Manette Dreamcast



Volant Dreamcast



Menu principal

Ce jeu comporte différents modes dont vous trouverez le détail ci-après.

Affichez le menu principal en appuyant sur le **BOUTON START** de l'écran titre. Sélectionnez le mode de jeu en utilisant la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et confirmez votre choix à l'aide du **BOUTON A**. Si la démonstration a commencé, vous pouvez revenir à l'écran titre en appuyant sur le bouton Start.



Modes de jeu

ARCADE Ce mode, identique à la version arcade de "F355 Challenge", vous permet de participer à une course dotée de points de contrôle.

CHAMPIONNAT (CHAMPIONSHIP) Participez à six courses au total. Essayez d'atteindre le score le plus élevé possible.

UN JOUEUR (SINGLE) Ce mode est identique au mode "ARCADE" à ceci près qu'il n'est pas limité dans le temps et que les réglages de la voiture peuvent être modifiés.

DUEL (VERSUS) L'écran est séparé en deux pour afficher la course de chacun des deux joueurs.

COURSE EN RESEAU (NETWORK RACE) Connectez-vous à Internet et affrontez de nombreux joueurs dans des courses contre la montre au volant de voitures fantômes.

REGLAGE DU VEHICULE (CAR SETTINGS) Modifiez les différents paramètres de la voiture.

DONNEES DE CONDUITES (DRIVING DATA) Revoyez l'une de vos courses et accédez à vos statistiques de conduite. Vous pouvez également y enregistrer votre meilleur temps au tour.

PAGE D'ACCUEIL (HOME PAGE) Consultez la page d'accueil. Vous pouvez également participer au classement Internet.

OPTIONS Modifiez l'attribution des commandes et confirmez différents paramètres du jeu.

SAUVEGARDE DU JEU (SAVE GAME) Sauvegardez les données.

CHARGEMENT DU JEU (LOAD GAME) Chargez un fichier.

Ecran de jeu



Pour exemple, voici les informations qu'affiche l'écran de jeu en mode "ARCADE".

- 1 Classement/Nombre de voitures en course :** s'affiche en modes Course (Race) et Duel (Versus).
- 2 Temps restant :** s'affiche seulement dans les modes qui comportent des limitations de durée.
- 3 Radar :** indique votre position et celle de vos adversaires.
- 4 Rétroviseur.**
- 5 Nombre de tours de piste effectué/ Nombre total de tours de piste.**
- 6 Temps.**
- 7 Durée du tour de piste.**
- 8 Curseur de la fonction "assistance".**
Appuyez sur le bouton B pour choisir l'assistance appropriée.
- 9 Indicateur de la fonction "assistance" :**
appuyez sur le bouton Y pour activer ou désactiver la fonction "assistance".
- 10 Tachymètre.**
- 11 Affichage des vitesses.**
- 12 Compteur (analogique).**
- 13 Compteur (numérique).**
- 14 La carte :** informe sur le tracé du circuit, la position de votre voiture et de la voiture placée en tête.

Ecran de sélection

Quel que soit le mode sélectionné, un écran de sélection apparaît avant chaque course. Les points communs des écrans de sélection des différents modes sont les suivants :

Circuit

Sélectionnez un circuit. Reportez-vous à la page 23 pour plus de détails.

Niveau de difficulté

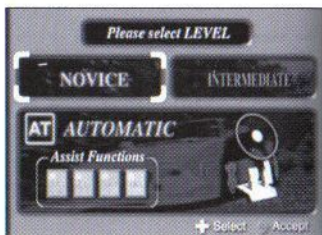
Sélectionnez un niveau de difficulté. La disponibilité de la fonction "assistance" et du type de transmission sont fonction du choix du niveau de difficulté.

La fonction "assistance" peut être activée ou désactivée même en cours de partie.

Débutant : le changement de vitesse est automatique. Toutes les fonctions d'assistance (SC, TC, ABS et IBS) peuvent être utilisées.

Intermédiaire : le changement de vitesse est semi-automatique (6 vitesses) et s'effectue manuellement. Les fonctions "assistance" SC, TC et ABS peuvent être utilisées sauf la fonction IBS.

Professionnel : le joueur ne dispose plus d'aucun handicap (ce niveau de difficulté n'est accessible qu'en mode Duel et uniquement si l'option HANDICAP est activée dans le menu OPTIONS). Les changements de vitesse et les fonctions "assistance" sont les mêmes qu'en niveau intermédiaire.



Écran de sélection de circuit

Choisissez un circuit parmi les six qui vous sont proposés. Pour les faire défiler, utilisez le **BOUTON GAUCHE** ou **DROIT** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**, puis appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix.

Écran de sélection de niveau de difficulté

Sélectionnez un type de transmission et une fonction "assistance". Pour les faire défiler, utilisez le bouton Haut ou Bas de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Fonction "assistance" (Assist Function)

Il y a différents types de fonctions "assistance" pour permettre aux débutants de perfectionner leur technique de conduite.

Les fonctions "assistance" peuvent être activées ou désactivées séparément tout en conduisant. (Elles varient suivant le niveau de difficulté sélectionné.) Le joueur peut s'améliorer progressivement en laissant la fonction "assistance" désactivée.

Cette fonction peut être activée ou désactivée depuis le menu **OPTIONS**, dès le début de la course.

Comment activer ou désactiver la fonction "assistance".

Appuyez sur le **BOUTON B** pour déplacer le curseur de la fonction "assistance". Appuyez sur le **BOUTON Y** pour activer ou désactiver la fonction.



Stabilité (Stability Control)

Contrôle de la stabilité de la voiture dans les virages.



Contrôle de la traction (Traction Control)

Répartit la transmission de l'effort moteur entre les roues avant. Améliore la stabilité du véhicule.

ABS

Système anti-blocage ABS (Anti Lock Brake System)

Empêche le blocage des roues en cas de freinage brutal.

IBS

Système de freinage automatique (Intelligent Brake System)

Freine automatiquement avant un virage. Les débutants peuvent ainsi se concentrer sur la conduite. Il est toutefois nécessaire d'apprendre à reconnaître les points de freinage du circuit.

Ecran de sélection de mode

Pour sélectionner un mode, utilisez le **BOUTON HAUT** ou **BAS** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.

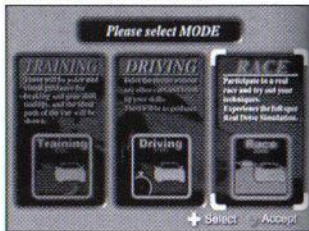
NOTE : Ces modes sont uniquement disponibles en modes **Arcade** et **Un joueur (Single)**.

Entraînement (Training) : mémorisez le circuit, les points de freinage et les différents temps en suivant les indications.

Course simple (Driving) : parcourez le circuit seul une première fois afin d'affiner votre technique. Lorsque vous consultez vos statistiques de conduite, une voiture fantôme* apparaît.

Course (Race) : participez à une course et tentez de l'emporter. Testez vos compétences en direct.

*Sélectionnez **"VOITURE FANTOME"** dans le menu **"OPTIONS"** pour faire apparaître une voiture fantôme.



Caractéristiques de chaque mode

Entraînement

Vous devez conduire en suivant la ligne rouge. Tenez toujours compte du panneau décrivant le virage à venir. Il vous informe sur la vitesse et sur le freinage à adopter avant de l'appréhender. L'indication de vitesse ne s'affiche que lorsque la fonction IBS est désactivée.

Course simple

Ce mode vous permet de conduire sans aide extérieure et sans navigation. Mettez en pratique ce que le mode entraînement vous a enseigné.

Course

Dès que vous vous sentez prêt, mettez en pratique les techniques acquises et visez la première place.

Modes de jeu

Passons maintenant aux règles de F355 Challenge Passione Rossa et à ses différents modes de jeu.

ARCADE

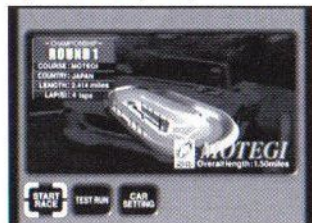
Ce mode est identique à la version arcade du jeu "F355 Challenge". Et comme dans cette version, les paramètres de la voiture ne peuvent pas être modifiés. L'écran de sélection de circuit s'affiche après avoir sélectionné ARCADE. Sélectionnez un circuit, un niveau de difficulté et un mode. La course peut commencer !

Règles

Chaque mode présente un temps limité toutefois le temps imparti est prolongé si le point de contrôle est atteint et le joueur peut poursuivre sa partie.

Quand vous jouez en mode Entraînement ou en mode Course, l'objectif principal est d'effectuer un nombre précis de tours. La partie s'achève quand le temps imparti est écoulé. Dès lors vous n'avez pas la possibilité de poursuivre la partie.

En mode Course simple vous pouvez jouer jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Et même dans ce cas, le joueur dispose de 99 secondes supplémentaires pour appuyer sur le **BOUTON START** alors que la mention **CONTINUE (CONTINUER)** s'affiche à l'écran, et ainsi prolonger la partie.



Nom du joueur

Si vous établissez un record vous pouvez entrer votre nom dans le classement. Utilisez le **BOUTON GAUCHE** ou **DROIT** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix.

On vous demande alors si vous souhaitez sauvegarder les données de conduite. Sélectionnez **OUI** pour effectuer une sauvegarde. Une seule série de données peut être sauvegardée pour chaque circuit.

CHAMPIONNAT

Il vous offre de participer à six courses différentes. Dans ce mode, les joueurs doivent totaliser le plus grand nombre de points dans chaque course. Les réglages de la voiture peuvent être effectués ici.

Déroulement de la course

Sélectionnez d'abord un niveau de difficulté. Les six courses s'adapteront à ce choix. Les menus sont affichés avant et après chaque course. Ajustez les réglages suivant les résultats de votre "COURSE TEST" (TEST RUN) et lancez-vous dans le championnat. Sélectionnez "REDIFFUSION" (DIGEST REPLAY) dans le menu qui succède une course pour revoir un résumé de votre course.

DEPART (START RACE) : engagez-vous dans la bataille.

TEST CIRCUIT (TEST RUN) : testez le circuit. Pour revenir au menu principal, affichez le menu Pause en appuyant sur le bouton Start et sélectionnez QUITTER.

REGLAGES DE LA VOITURE (CAR SETTINGS) : modifiez les réglages de votre bolide.

COURSE SUIVANTE (NEXT RACE) : lancez-vous dans la prochaine course.

REDIFFUSION (DIGEST REPLAY) : assistez en téléspectateur à votre dernière course.

QUITTER (EXIT) : revenez à l'écran titre.

Programme du championnat

Participez à six courses différentes. Le nombre de tours varie selon chacune d'elles.

Course 1	Motegi
Course 2	Suzuka Short
Course 3	Monza
Course 4	Sugo
Course 5	Suzuka
Course finale	Long Beach

Points obtenus

Voici les points obtenus suivant la place que vous détenez au terme de la course.

1ère Place	15 pts.	6ème Place	4 pts.
2ème Place	12 pts.	7ème Place	1 pt.
3ème Place	10 pts.	8ème Place	1 pt.
4ème Place	8 pts.	Abandon	0 pt.
5ème Place	6 pts.		

UN JOUEUR

Le mode Un joueur est pratiquement identique au mode ARCADE mais n'est pas limité dans le temps et vous permet d'effectuer des réglages sur votre véhicule. Lorsque le mode "UN JOUEUR" est sélectionné, l'écran de sélection du circuit apparaît. Pour sortir du mode "Course simple", appuyez sur le **BOUTON START** pour afficher le menu Pause puis choisissez "QUITTER".

NOUVEL ESSAI (RETRY) : participez une nouvelle fois à la course.

REDIFFUSION (DIGEST REPLAY) : assistez en téléspectateur à votre dernière course.

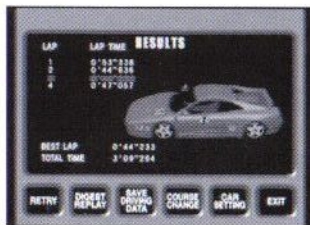
SAUVEGARDER LES DONNEES DE CONDUITE (SAVE DRIVING DATA) :

sauvegardez vos propres performances.

CHANGEMENT DE CIRCUIT (COURSE CHANGE) : revenez à l'écran de sélection du circuit.

REGLAGES DE LA VOITURE (CAR SETTINGS) : modifiez les réglages de votre bolide.

QUITTER (EXIT) : quittez le mode "UN JOUEUR" et revenez à l'écran titre.



Menu pause

Dans les cinq modes de jeu, vous avez la possibilité d'afficher le menu pause à tout moment, en appuyant sur le bouton Start. Sélectionnez ensuite une option à l'aide du **BOUTON HAUT** ou **BAS** de la croix multidirectionnelle puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON A**.

Pour poursuivre votre course, appuyez de nouveau sur le **BOUTON START**.

BGM : Activez ou désactivez le fond sonore du jeu.

NOUVEL ESSAI (Retry) : Recommencez la course depuis le début.

ABANDON (Retire) : Abandonnez la course.

QUITTER (Quit) : Fin de partie.

* Les options proposées diffèrent en fonction du mode de jeu sélectionné.



DUEL

L'écran est séparé en deux et deux joueurs peuvent s'affronter l'un contre l'autre.

Après avoir sélectionné le mode "DUEL", choisissez un circuit, un niveau de difficulté et un mode de jeu.

L'écran de jeu apparaît. Les écrans qui s'affichent avant et après la course sont identiques à ceux du mode "UN JOUEUR". Toutefois, les "DONNEES DE CONDUITE" ne peuvent être sauvegardées.

LE JOUEUR 1 sélectionne le circuit et le mode puis les deux joueurs choisissent leur propre niveau de difficulté.

La partie supérieure de l'écran est attribuée au joueur 1 et celle du bas au joueur 2.

COURSE EN DUEL : le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de tours de piste.

14

POINT DE PASSAGE : après avoir franchi le point de contrôle, restez en course jusqu'à dépasser le temps réglementaire.



COURSE EN RESEAU

F355 Challenge Passione Rossa vous permet de télécharger les temps réalisés par d'autres joueurs, dont les voitures apparaissent dans le jeu sous la forme de "fantômes". Vous devez être enregistré sur DREAMARENA pour participer à une COURSE EN RESEAU.

Lancer une course

1. Connectez-vous à Internet. Sélectionnez "OUI" pour lancer la procédure de connexion au serveur.

Ecran d'attente de connexion

La connexion avec Internet est lancée dès que vous cliquez sur "OUI".

2. L'écran de sélection de circuit apparaît dès que la connexion avec le serveur est établie. Choisissez un circuit et un niveau de difficulté. Le choix du circuit s'effectue à la majorité des votes exprimés.
3. Vos adversaires sont sélectionnés parmi les joueurs connectés. Note : nous vous recommandons de vous déconnecter et de vous reconnecter un peu plus tard si vous n'avez pas trouvé suffisamment de joueurs au bout de plusieurs minutes.

La course débute avec le nombre de pilotes sélectionné précédemment dès la fin du compte à rebours.

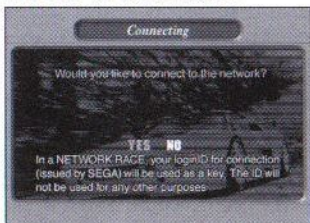
Course

La course s'effectue en plusieurs étapes, des qualifications à la course proprement dite.

Qualifications

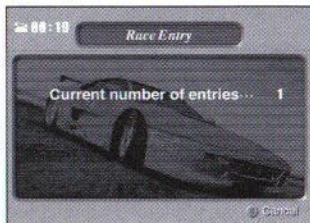
Cette étape définit votre place sur la grille de départ. Vous devez donc effectuer

Etablir la connexion



Lancez la connexion à Internet, en sélectionnant "OUI" sur cet écran.

Attente de connexion



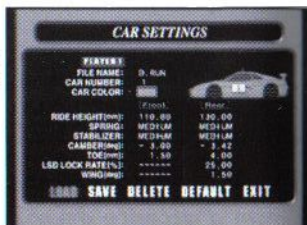
le tour le plus rapidement possible pour être bien placé, et éventuellement décrocher la pole ! Votre position sur la grille de départ s'affiche à la fin des qualifications ; vous serez automatiquement placé en fond de grille si votre temps ne vous permet pas de vous qualifier "normalement". Votre position sur la grille de départ sera définie par la distance que vous avez parcouru dans le temps imparti si plusieurs joueurs sont dans le même cas. Certains joueurs peuvent échouer aux qualifications si plus de 9 joueurs sont en ligne.

Finale

Effectuez le nombre de tours requis. Tout joueur dépassant le temps imparti est évincé. L'écran de résultats s'affiche à la fin de la course.

Après avoir parcouru le nombre de tours nécessaires (ou après avoir été mis à l'écart parce que la voiture n'était pas dans les temps), vos données de conduite sont automatiquement sauvegardées et celles des autres joueurs sont téléchargées sur votre console. La console se déconnecte à la fin du téléchargement et la retransmission des "fantômes" commence.

Sélectionnez "NOUVEL ESSAI" pour vous connecter à nouveau au serveur et participer à une nouvelle course.



Film des "fantômes"

Vous pouvez visionner la course de vos adversaires grâce à leurs données. Appuyez sur le bouton A pour suivre une voiture différente. Appuyez sur le bouton B pour changer d'angle de vue.

Précautions à prendre lors de l'utilisation d'Internet

Enregistrement des utilisateurs

Vous ne pouvez vous connecter à Internet que si vous êtes déjà enregistré sur DREAMARENA. Utilisez le disque DREAMKEY pour vous inscrire.

Enregistrement de l'identité

Dans le mode "COURSE EN RESEAU", c'est votre nom d'utilisateur (attribué lors de votre inscription à DREAMARENA) qui est utilisé pour vous identifier. Cette reconnaissance n'est pas utilisée à d'autres fins.

REGLAGES DE LA VOITURE

C'est ici que les réglages de la voiture peuvent être effectués. L'avant et l'arrière peuvent être configurés à l'exception des sections "AILE" et "TAUX DE BLOCAGE DU LSD".

Utilisez la croix multidirectionnelle pour effectuer des modifications et validez votre choix avec le **BOUTON A**.

Utilisez le bouton Haut ou Bas de la croix multidirectionnelle pour changer un paramètre, et confirmer votre choix avec le **BOUTON A**.

Menu

CHARGER (LOAD)

Chargez les réglages précédemment sauvegardés. Sélectionnez un VM puis la sauvegarde à l'aide de la croix multidirectionnelle. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.

SAUVEGARDER (SAVE)

Attribuez un nom puis sauvegardez le nouveau réglage dans "NOM DU FICHER" (FILE NAME). Sélectionnez un VM à l'aide de la croix multidirectionnelle et validez votre choix avec le **BOUTON A**.

SUPPRIMER (DELETE)

Supprimez les réglages. Utilisez la croix multidirectionnelle, sélectionnez le VM dans lequel se trouvent les données, ainsi que le nom du fichier à supprimer puis validez votre choix avec le **BOUTON A**.

REGLAGES PAR DEFAUT (INITIAL SETTINGS)

Revenez au réglage initial du véhicule.

QUITTER (EXIT)

Sortir du menu de réglages des véhicules.

Réglages

NOM DU FICHER (FILE NAME)

Attribuez un nom aux nouveaux réglages de la voiture.

NUMERO (FILE NAME)

Choisissez un numéro distinctif pour votre véhicule.

COULEUR (CAR COLOR)

Sélectionnez une couleur de carrosserie.

GARDE AU SOL (mm) (RIDE HEIGHT)

La répartition des masses et le roulis diffèrent suivant la hauteur du bas de caisse. Si l'avant est surélevé et l'arrière surbaissé, la voiture a tendance à sous-virer. Si l'avant est surbaissé et l'arrière surélevé, la voiture a tendance à survirer.

SUSPENSIONS (SPRING)

18 Des suspensions plus souples permettent des changements de position plus "en douceur", mais moins directes (la voiture semble moins vive). Si elles sont plus

dures, on obtiendra le contraire. Durcissez les suspensions avant et assouplissez l'arrière pour faire sous-virer la voiture. Pour la faire survivre, faites exactement le contraire !

***Sous-virage :** dérapage de l'avant de la voiture, le véhicule s'oriente vers l'extérieur du virage.

***Survirage :** dérapage de l'arrière de la voiture, le véhicule s'oriente vers l'intérieur du virage.

STABILISATEUR (STABILIZER)

Le diamètre du stabilisateur sert de valeur repère. La rigidité augmente si vous durcissez ce réglage. Ce type de réglage fonctionne comme la rigidité des suspensions.

Augmentez la rigidité de ce réglage pour abaisser l'adhérence de votre voiture. Un réglage "avant rigide et arrière souple" fait sous-virer la voiture ; un réglage "avant souple et arrière rigide" la fait survivre.

COURBURE (deg) [CAMBER (deg)]

Il s'agit de l'oblique des pneus quand on les regarde depuis l'avant de la voiture. Si l'angle de courbure des pneus avant tend vers une valeur négative, la voiture va survivre. Si c'est l'angle de courbure des pneus arrière qui tend vers une valeur négative, la voiture va sous-virer.

TOE (mm)

Il s'agit de la courbure du pneu quand elle est vue directement au-dessus de la voiture. Cela modifie la réaction de l'avant et de l'arrière, la stabilité quand on roule en ligne droite ainsi que la manière de prendre les virages.

TAUX DE BLOCAGE DU LSD (%) (arrière seulement) [LSD LOCK RATE (%) (rear only)]

S'il y a une différence dans le couple moteur des roues motrices gauche et droite, l'effet de cette opération sera amoindri. Plus le taux de blocage est élevé, plus la voiture a tendance à sous-virer.

AILE (deg) (arrière seulement)

Variez l'angle du spoiler. La modification de cet angle augmente les forces de pression vers le bas, à l'arrière de la voiture.

TELEMETRIE (DRIVING DATA)

Visionnez les graphiques et la rediffusion des données de conduite sauvegardées après la course.

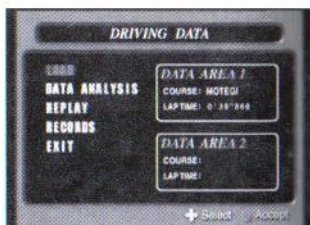
Les données sauvegardées sur la version arcade "F355 Challenge Passione Rossa" peuvent aussi être sélectionnées.

CHARGEMENT (LOAD) : sélectionnez les données de conduite. Préparez 2 VM et sélectionnez le même circuit dans les "ZONES DE DONNEES" 1 et 2. Les données principales peuvent être consultées en Zone 1, et les données de référence en Zone 2.

ANALYSE DE DONNEES (DATA ANALYSIS) : les différents graphiques de trajectoire, de vitesse (ligne épaisse), de régime moteur (ligne fine) et de changements de vitesse (ligne du bas) peuvent être visionnés. La trajectoire de référence est signalée en jaune.

REDIFFUSION (REPLAY) : une Ferrari 355 rouge se trouve dans les données principales et une autre de couleur jaune dans les données de référence. Il existe 4 points de vue différents.

ENREGISTREMENT (RECORD) : l'enregistrement peut être visualisé pour chaque mode, chaque course et chaque niveau de difficulté. Sélectionnez le mode, la course et le niveau de difficulté en utilisant le **BOUTON GAUCHE** ou **DROIT** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**, et validez votre choix avec le **BOUTON A**.



COMMANDE DE L'ECRAN REDIFFUSION



Croix multidirectionnelle Droit ou gauche Avant/ Arrière

Bouton X : affiche le point de vue

Bouton Y : affiche la plupart des données/références.

Bouton A ou bouton Start : Pause

Bouton B : Quitter

QUITTER : termine les "DONNEES DE CONDUITE"

Données de conduite

Les données de conduite (trajectoire, régime moteur, etc.) du tour de piste le plus rapide sont enregistrées. Chaque circuit est un fichier séparé utilisant de 17 à 39 blocs mémoire. Après avoir sauvegardé, les opérations suivantes sont disponibles.

Visualiser les données

Les données complètes peuvent être confirmées et l'affichage du graphique et la rediffusion peuvent être visualisés. (voir à la page 20)

Voiture fantôme

Utilisé automatiquement comme "données de la voiture fantôme" pendant la course simple. Sur les circuits où les données ne sont pas sauvegardées, les données standard du disque sont utilisées pour la voiture fantôme.

Précautions lors de la sauvegarde

Un seul exemple de données de conduite peut être sauvegardé pour chaque circuit sur un VM. Pour en sauvegarder plusieurs, utilisez plusieurs VM.

En sélectionnant "OUI" sur l'écran de confirmation, les données de conduite du même circuit sauvegardé précédemment sont écrasées.

PAGE D'ACCUEIL

Consultez le classement des participants sur Internet. Les utilisateurs doivent impérativement s'enregistrer auprès d'un fournisseur d'accès Internet. Pour participer au classement Internet, insérez le VM qui contient le fichier de sauvegarde du jeu dans le port d'extension.

OPTIONS

Effectuez des modifications dans les paramètres du jeu et dans l'attribution des commandes. Sélectionnez une option à l'aide du bouton Haut ou Bas de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton A pour confirmer vos modifications. Les paramètres peuvent être ensuite modifiés avec le bouton Gauche ou Droit de

la croix multidirectionnelle, appuyez de nouveau sur le bouton A pour valider votre choix. Revenez à l'écran précédent en sélectionnant "QUITTER".

PARAMETRES DU JEU

DIRECTION (STEERING) : règle la sensibilité de la direction.

REGLAGES DE LA FONCTION "ASSISTANCE" (ASSIST FUNCTION SETTINGS) : revient à la configuration par défaut.

HANDICAP-TEMPS (TIME DIFFICULTY) : règle la difficulté en modifiant le compte à rebours dans le mode "ARCADE".

CONDITIONS CLIMATIQUES (MAGIC WEATHER) : détermine le climat.

HANDICAP : Il existe un handicap de course seulement pour les joueurs débutants ou intermédiaires en "HEAT" et pour les débutants en "ASSISTANCE". Il n'y a pas de handicap pour la section "SIMULATION" destinée aux niveaux débutant et intermédiaire.

VOITURE FANTOME (GHOST CAR) : détermine si la voiture fantôme est visible ou non.

INDICATION DE TOURS DE PISTE (LAP SETTING) : indique le nombre de tours de piste du circuit. Les tours augmentent dans l'ordre croissant pour "SPRINT, GRANDPRIX et ENDURANCE".

NOM DU CONDUCTEUR (DRIVER NAME) : entrer un nom. Il s'agit du nom qui s'affiche dans le mode "COURSE EN RESEAU".

PARAMETRES (DEVICE SETTINGS)

Modifie l'attribution des boutons et des commandes. En plus de ceux déjà utilisés, le joueur peut attribuer n'importe quelle commande à n'importe quel bouton.

ETALONNAGE ANALOGIQUE (ANALOG CALIBRATION) : appuyez doucement sur les boutons analogiques G et D tout en maintenant le stick analogique vers le haut puis appuyez sur le bouton A, le mode analogique commence à fonctionner. Appuyez ensuite sur le bouton B jusqu'à atteindre la valeur maximale.

SON & ECRAN

AUDIO : sélectionnez le mode mono ou stéréo.

VOLUME BGM (BGM VOLUME) : réglez le volume de la musique de fond.

TEST BGM (BGM TEST) : écoutez les différents morceaux de la bande son.

PAR DEFAUT (DEFAULT) : revenez aux paramètres initiaux de la musique de fond.

LARGE (WIDE) : réglez l'écran pour les téléviseurs avec écran large.

AJUSTE (ADJUST) : réglez l'affichage à l'écran.

SAUVEGARDER LA PARTIE

Effectuez une sauvegarde. Sélectionnez le VM à l'aide de la croix multidirectionnelle et validez votre choix avec le bouton A.

CHARGEMENT DE LA PARTIE

Chargez le fichier du jeu. Sélectionnez le VM grâce à la croix multidirectionnelle puis validez votre choix avec le bouton A.

Circuits

Les circuits qui figurent dans ce jeu sont les répliques exactes de circuits existants.

Motegi



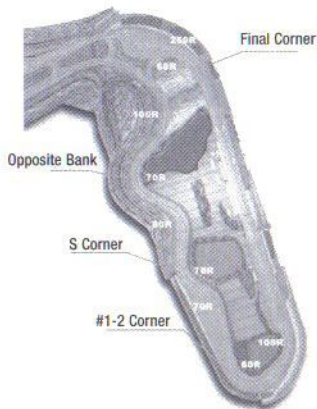
Longueur totale : 3886 km

Angle maximal au bord : 10 degrés

Cette disposition extrêmement simple permet des courses à très grande vitesse. Le circuit est plus difficile que l'on ne le croie. Soyez particulièrement attentif au troisième virage : vous risquez de heurter le mur si vous ne ralentissez pas.

24

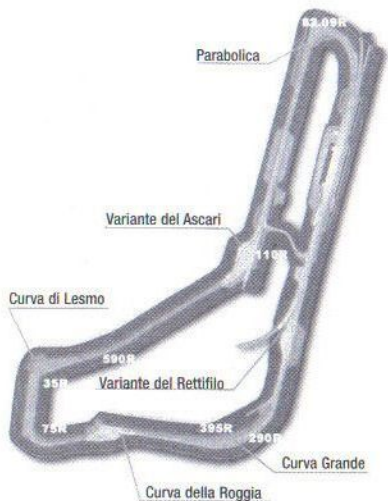
Suzuka Short



Longueur totale : 3611 km

Ne le prenez pas à la légère parce qu'il s'agit d'une version courte de Suzuka. Faites surtout attention au dernier virage. Ce circuit est d'un niveau plutôt difficile. Le temps que vous allez réaliser dépendra de la manière dont vous aborderez ce dernier virage. Ce circuit est évidemment idéal pour se préparer à Suzuka.

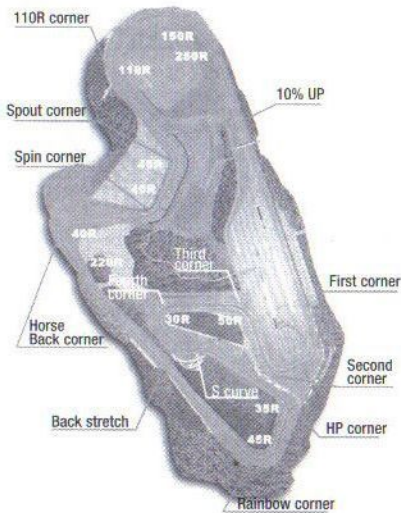
Monza



Longueur totale : 9290 km

Il s'agit d'une bonne piste de vitesse. Vous pouvez ouvrir les gaz bien plus souvent que pour les autres circuits. A part un virage en S et deux chicanes, on trouve principalement des lignes droites.

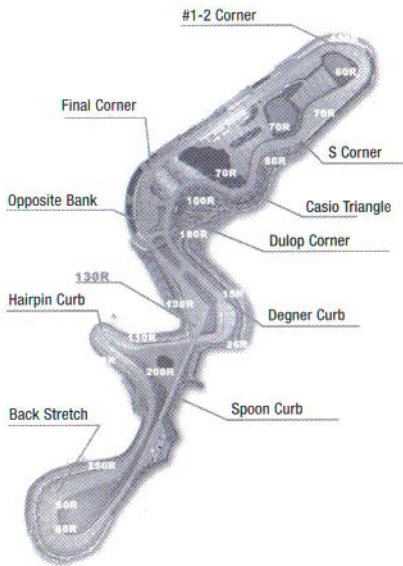
Sugo



Longueur totale : 5963 km

Ce circuit est plutôt simple si vous gardez en mémoire les inclinaisons. Le dernier virage est le plus important : n'hésitez pas à vous lancer à pleine vitesse.

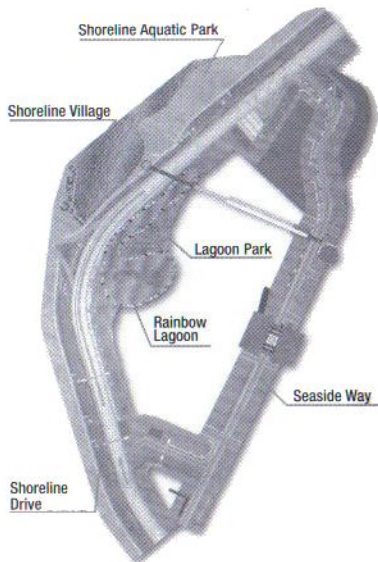
Suzuka



Longueur totale : 9441 km

Le tour de piste est très long ici et la plupart du temps, les erreurs coûtent très cher... Ce circuit en forme de huit est très technique et comporte plusieurs types de virages.

Long Beach



Longueur totale : 4118 km

Ce circuit associe des lignes droites, des pointes de vitesse et des virages à angles droits ou en épingles. Veillez à bien freiner au moment du virage à angle droit.